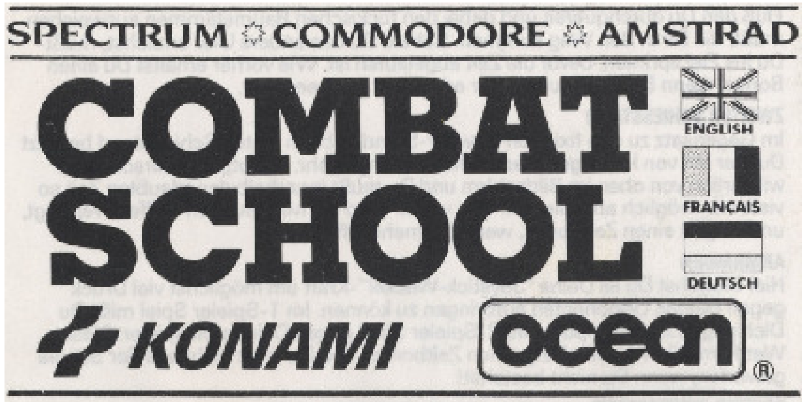


GRYZOR DEMO

AMSTRAD
Following Combat School on side B of the tape there is a short playable demonstration of the Konami coin-op hit Gryzor. To load, follow the loading instructions as normal - the demonstration can be played with joystick only.

DISK

To load the demo type RUN"DEMO and press return.

SPECTRUM
Following the 128K version of Combat School on side B of this tape there is a short playable version of the Konami coin-op hit Gryzor. To load, follow the loading instructions as normal - the demonstration can be played with joystick or keyboard.

DISK

To load the demo select 128K basic on the menu screen and type LOAD"DEMO" and press return.

COMMODORE
Following Combat School on side B of the tape there is a short demonstration of the Konami coin-op hit Gryzor. To load, follow the loading instructions as normal - the demonstration can be played with joystick only.

DISK (side B)

To load the demo type LOAD "*",8,1 and press return.

COMBAT SCHOOL
Chin-up! Chest out!
You have enlisted with the elite marine corps - the U.S.A.'s finest. A barrage of tough, gruelling, physically demanding events face you if your are to become a crack trooper. Your objective is to graduate, but your mettle will be severely tested as the toughest course of training events are presented to you.
It may not end there! If you do graduate, there's a good chance you will be sent on a crucial mission - one that will examine your phisical capabilities to the full!
To graduate is your ambition, but will you even survive?

AMSTRAD
LOADING
CPC 464
Place the rewound cassette in the cassette deck type RUN" and then press ENTER key. Follow the instructions as they appear on screen. If there is a disk drive attached then type |TAPE then press ENTER key. Then type RUN" and press ENTER key.
(The | symbol is obtained by holding shift and pressing the @ key).
CPC 664 and 6128
Connect a suitable cassette recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User Instruction Booklet. Place the rewound tape in the cassette recorder and type |Tape then press ENTER key. Then type RUN" and press ENTER key follow the instructions as they appear on screen.
NOTE:
On a 464 or 664 computer, the program loads each new section off tape. On a 6128 or 464/664 with memory expansion the program loads all of the sections in at once.
DISK
Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type | DISC and press ENTER to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN"DISC and press ENTER the game will now load automatically.

CONTROLS
The game is controlled by joystick, compatible for one or two players or keyboard.

KEYBOARD

Q	- Up
A	- Down
O	- Left
P	- Right
SPACE	- Fire

JOYSTICK

UP
↑
LEFT ← → RIGHT
↓
DOWN

NOTE:
To "waggle" in the following events the keys Q, W O and P can be used to build up your speed - obstacle course, arm wrestling and chin-ups. For building up on iron man race you can use Q and W only for waggling - O and P are to be used to move left and right.

SPECTRUM
LOADING
1. Place the cassette in your recorder ensuring that it is fully rewound.
2. Ensure that the MIC socket is disconnected and that the volume and tone controls are set to the appropriate levels.
3. If the computer is a Spectrum 48K or Spectrum + then load as follows. Type LOAD"" (ENTER). (Note there is no space between the two quotes). The " is obtained by pressing the SYMBOL SHIFT and P keys simultaneously.
4. Pres PLAY on your recorder and the game will load automatically. If you have any problems try adjusting the volume and tone controls and consulting Chapter 6 of the Spectrum manual.
5. If the computer is a Spectrum 128K then follow the loading instructions on-screen or in the accompanying manual.

SPECTRUM 48K
The labelled side of the tape contains a 48K version. This game loads in a number of parts. Once the 1st part has loaded, stop/pause the tape player. When you have completed all of the levels in that particular load, a message will appear requesting you to start the tape again. When this part has loaded continue as above.
NOTE:
Once you have loaded any level after the 1st load and subsequently lost your lives, to start again from the beginning, rewind the tape and begin as above.
SPECTRUM 128K
The unlabelled side of the tape contains a 128K version. The complete game will load as a single loader.
SPECTRUM + 3 DISC
Set up system and switch on as described in your instruccion manual. Insert disk and press ENTER to choose 'LOADER' option. After a short delay a game selection screen will appear.

CONTROLS

The game may be controlled by Joystick (Kempston Sinclair or Cursor), or keyboard which is fully redefinable.
JOYSTICK

```
        UP
        ↑
LEFT ←     → RIGHT
        ↓
      DOWN
```

COMMODORE

LOADING

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewounded to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the screen instruction - PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction.
DISK
Select 64 mode. Turn on the disk drive insert the program into the drive with the label facing upwards type LOAD "*",8,1 (RETURN) the introductory screen will appear Press FIRE and the program will then load automatically.

CONTROLS

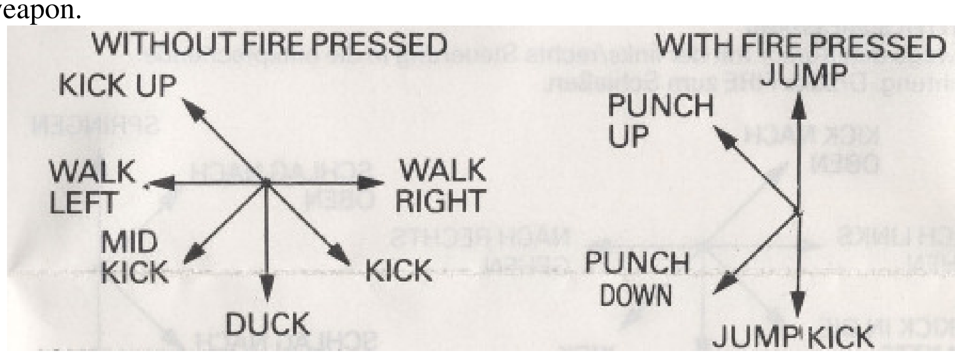
The game is controlled by Joystick only, player one - port 1, player two - port 2.
NOTE:
To start the game if FIRE button on joystick in port 1 is pressed then this will select one player game, if FIRE button on joystick in port 2 is pressed this will select two player game.

```
        UP
        ↑
LEFT ←     → RIGHT
        ↓
      DOWN
```

CONTROL FOR DIFFERENT EVENT

ASSAULT COURSE
Waggle left and right to build-up and maintain speed. Press FIRE to jump over walls and onto horizontal ladder: continue waggling.

FIRING RANGE ONE
Use up, down, left, right to control your cursor and FIRE to fire your weapon.
IRON MAN RACE
Waggle joystick up and down to build-up and maintain speed, move joystick left and right to move left and right. Press FIRE to jump over any obstacles.
FIRING RANGE TWO
Move left and right to move your man in the appropriate direction and press FIRE to fire your weapon.
ARM WRESTLING
Waggle left and right to build-up and maintain maximum power.
NOTE:
AMSTRAD ONLY. In two player mode, if no joysticks are being used, then player one is to use O and P and player 2 is to use Z and X to control their men in this event.
FIRING RANGE THREE
Move left and right to move your cursor in the appropriate direction and press FIRE to fire your weapon.



COMBAT WITH INSTRUCTOR
Left and right as normal, up to jump and FIRE to punch/kick.
CHINS-UPS
Waggle left and right.
THE MISSION

JUMP
↑
WALK LEFT ← → WALK RIGHT
FIRE - KICK

GAME PLAY

There are seven taxing events which will call upon every skill you can muster. To be the supreme fighting machine and graduate from the Combat School you must ensure that all events are completed in the specified time.
ASSAULT COURSE
The first gruelling test guaranteed to tax your muscles to the full! By waggling the joystick, you must build-up and maintain your running speed whilst jumping over the numerous fences. Towards the end of this event you will be confronted with a horizontal ladder; jump onto this ladder and waggle as fast as possible to complete this course. You are against the clock and thus have a limited time to complete, however, if you manage a good time you will be awarded with a bonus. This time bonus will be added on to the time allowed for the next event.

FIRING RANGE ONE
Various targets appear at random throughout this event and you must move your cursor and shoot as many as possible within the allotted time. You have a minimum number of targets to hit and again, if you exceed this quota you may be allotted a time bonus as above.
IRON MAN RACE
Possible one of the most gruelling events that Combat School has to offer. You must build-up and maintain your maximum running speed whilst avoiding the various obstacles such as rocks and mines as you try and negotiate this hazardous terrain. Jumping is permitted, but be careful you don't land on anything that could make you trip and lose valuable time. Having negotiated the land, you will then be confronted with a fast moving river which you must swim across, find a canoe and paddle like crazy to the opposite bank whilst avoiding the treacherous logs which float across your path. Upon reaching the opposite bank you must sprint to the finishing line before the time is up. As before, a time bonus is invoked if you complete the course ahead of schedule.
FIRING RANGE TWO
In contrast to the fixed gun emplacements you had in the first firing range, this event presents you with a chance to practice your skills with a hand-held machine gun. Robot tanks will descend at random from the top of the screen and you must knock-out as many as possible in the allotted time. As before, there is a minimum quota of tanks to hit and the usual time bonus if you shoot more than the allocated number.
ARM WRESTLING
This calls upon your full "joystick waggling" powers as you try and build-up and maintain maximum power to defeat your opponent. In the one player game you will be pitted against the computer, whilst in the two player game you'll be competing one on one. This event is purely for a time bonus and you will not be drummed out of the School if you fail!
FIRING RANGE THREE
This is similar in control to the first firing range, but you must avoid shooting any of the red targets. If you do inadvertantly hit one of these then your cursor will freeze until the next batch of targets appear, thus preventing you from shooting any of the true targets. This is the hardest firing range of all and you will be called upon to use all your firing prowess that you have learned in the previous rounds. Time is short so shoot wisely and carefully! The usual time bonus situation applies.
COMBAT WITH INSTRUCTOR
The most difficult event of all. Here you are one on one against your instructor and must use all your martial arts and combat skills to defeat him. You can only incur a maximum number of hits within the given time (as can your instructor). The object is to subdue your opponent within the given time or you will not graduate! Using a combination of movement left and right, you can also jump up and kick or punch. Much parctice is required to perfect your technique and don't forget - your instructor has more experience than you!
CHIN-UPS
If you fail in the first six events by a very narrow margin, you will be given a second chance to continue. This will take the form of a number of chin-ups that need to be performed in a specific time. This is a "joystick wagglers" and you must build-up and maintain power for as long as possible to complete the necessary number: only if you do complete the required amount can you move on to the next event. If you fail in any of the above events you will be drummed out of the Combat SChool and will have to start from scratch.
THE MISSION
If you eventually graduate, you will be sent on a top secret mission to rescue a hostage in the American Embassy. This mission will call upon all the powers you have learned in training. The actual execution of the mission, however, is classified and very few details are available.

All that is known is that your assailants will be heavily armed and must be both avoided and subdued before they have time to use their weaponry. Good luck and don't be a chicken!

STATUS AND SCORING

Points are scored within the different stages depending on how efficiently you complete that event. On timed events, if you complete before the time runs out you may be awarded a time bonus, to be carried forward to the next level. Similarly, on the shooting events if you manage to achieve the set number of hits in the specified time and continue hitting your targets before the time is up, you will be again awarded a time bonus depending on the number of extra hits you have accumulated.

The points work on an accumulative basis and if you graduate, the total points earned will have an effect on the ranking you achieve. There is no rank awarded if you fail to graduate from the Combat School, but a high score, if earned, will be displayed.

HINTS AND TIPS

* Learn to pace yourself - if your power level shows you operating on full speed then it is pointless to exert more effort as this will make no difference to your performance.
* Try and collect as much time bonus as possible in the various stages as this will have an accumulative effect on successive events.
* There are many strategies for combat with the instructor, but one of the most effective is to jump towards him, strike quickly, and jump back again out of range.
* You do not have to be the victor in the arm wrestling contest to continue in Combat School - this is only a bonus event which will enable you to pick up a time bonus for the third firing range, however this is very useful.
* If you do not manage to progress to the mission stage bear in mind this is not against the clock and it may be prudent to wait in various areas for the right moment to strike.

COMBAT SCHOOL

This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading. IF FOR ANY REASON YOU HAVE DIFFICULTY IN RUNNING THE PROGRAMME, AND BELIEVE THAT THE PRODUCT IS DEFECTIVE, PLEASE RETURN IT DIRECT TO:

MR. YATES, OCEAN SOFTWARE LIMITED, 6 CENTRAL STREET, MANCHESTER M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

AMSTRAD

Coding by James Higgins and Mike Lamb. Graphics by Ronnie Fowles. Music/effects by David Whittaker.

SPECTRUM

Coding by Andrew Deakin and Mike Lamb. Graphics by Ivan Horn. Music/effects by David Whittaker.

COMMODORE
Coding by David Collier and Allan Shortt Graphics by Simon Butler and Sean Ridings. Music /effects by Martin Galway.

Produced by D.C. Ward. © 1987 Ocean Software Limited.
COMBAT SCHOOL ™ and Konami © are trademarks of KONAMI. © KONAMI 1987.

ECOLE DE COMBAT
Rentrez le menton! Bombez le torse!
Vous venez de vous enrôler dans le corps d'élite de la marine - le meilleur des Etats-Unis. Une série d'épreuves dures, éreintantes et très éprouvantes sur le plan physique vous attend si vous voulez devenir un soldat de choc. Vous avez pour objectif de vous qualifier mais votre ardeur sera durement mise à l'épreuve car vous devez accomplir un stage d'entraînement des plus rude. Et cela risque de ne pas s'arrêter là! Si vous vous qualifiez, vous avez une bonne chance que l'on vous envoie remplir une mission cruciale - une mission qui testera vos capacités physiques jusqu'à la limite!
Votre ambition, c'est de vous qualifier, mais arriverez-vous seulement à survivre?

AMSTRAD
CHARGEMENT
CPC 464
Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone, tapez RUN" et appuyez ensuite sur la touche ENTER. Suivez les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre équipement comprend un lecteur de disquette, tapez alors |TAPE puis appuyez sur la touche ENTER. Ensuite tapez RUN" puis appuyer sur la touche ENTER. (On obtient le symbole | en maintenant la touche shift et en appuyant sur la touche @).
CPC 664 et 6128
Connectez un magnétophone à cassette adapté en vous assurant que les bons fils sont raccordés comme indiqué dans le Manuel d'Instructions de l'Utilisateur. Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone et tapez |Tape puis appuyez sur la touche ENTER. Ensuite tapez RUN" et appuyez sur la touche ENTER puis suivez les instructions telles qu'elles apparaissent sur l'écran.
ATTENTION:
Sur les ordinateurs du type 464 ou 664, le programme charge chaque nouvelle section à partir de la cassette. Sur les ordinateurs 6128 ou 464/664 disposant d'une extension mémoire, le programme charge toutes les sections en une seule fois.
DISQUETTE
Insérez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez | DISC et appuyer sur ENTER afin de vous assures que la machine peut avoir accès au lecteur de disquette. Tapez maintenat RUN"DISC, appuyez sur ENTER et le jeu se chargera automatiquement.
GRYZOR DEMO
A la suite de l'Ecole de Combat, sur la face B de la cassette vous trouverez une courte démonstration du succès de Konami, Gryzor. Pour effectuer le chargement, suivez les instructions habituelles; il est possible de jouer la démonstration avec le levier uniquement.
DISQUETTE
Pour charges la disquette, tapez RUN"DEMO et appuyez sur RETURN.

COMMANDES

Le jeu se joue avec un levier compatible pour un jeu à un ou deux joueurs ou avec un clavier.

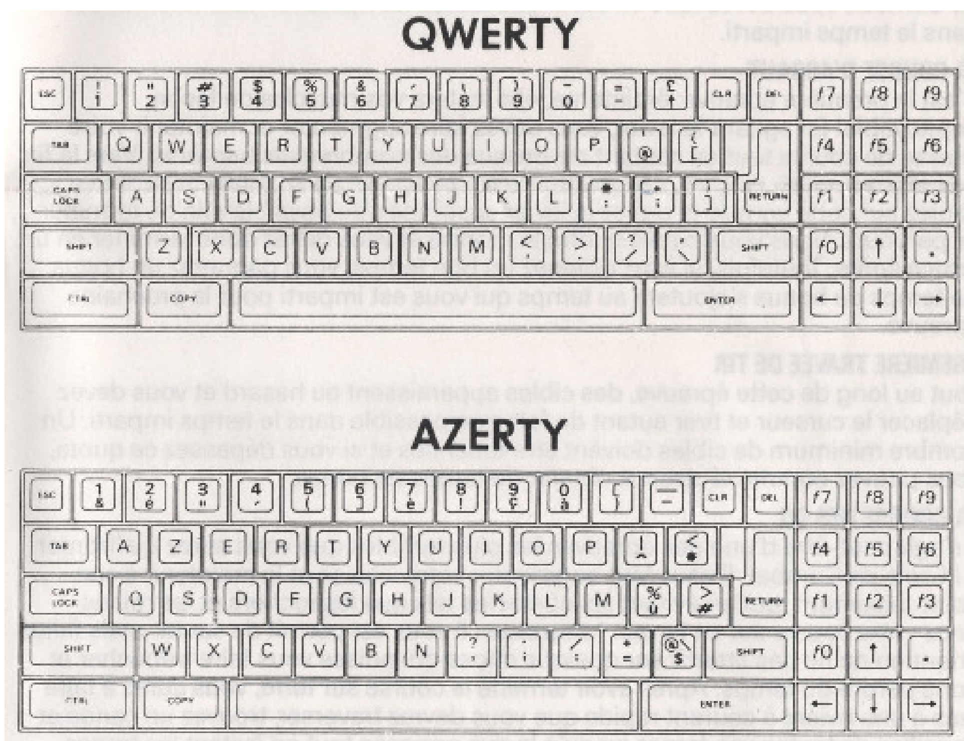
CLAVIER			LEVIER	
Q	- Haut		HAUT	
A	- Bas		↑	
O	- Gauche	GAUCHE	← →	DROITE
P	- Droite		↓	
BARRE D'ESPACEMENT	- Feu		BAS	

ATTENTION:

Dans les épreuves suivantes, vous pouvez utiliser les touches Q, W, O et P afin d'améliorer votre vitesse dans la course d'obstacles, le combat au corps à corps et les exercices de traction. Pour augmenter votre vitesse dans la course des as, appuyez très rapidement de façon alternée sur les touches Q et W seulement, utilisez O et P pour le déplacement vers la gauche et vers la droite.

ATTENTION, UTILISATEURS D'AMSTRAD

Les instructions de commande du clavier pour ce jeu sont destinées aux touches du clavier 'QWERTY'. Si l'Amstrad que vous possédez est du type 'AZERTY', les touches à utiliser seront celles situées de la même façon que les touches du clavier 'QWERTY'. (Voir diagramme ci-dessous).



EXEMPLE

Si les instructions données sont 'Q - Haut', la touche correspondante sur 'AZERTY' sera 'A'.

COMMODORE

Placez la cassette dans votre magnétophone Commodore, coté imprimé vers le haut et vérifiez qu'elle est complètement rembobinée. Assurez-vous que tous les fils sont connectés. Appuyez simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Suivez les instructions affichées à l'écran - Appuyez sur PLAY sur le magnétophone. Ce programme se chargera automatiquement. Pour le chargement du C128, tapez Go 64 (RETURN), puis suivez les instructions du C64.

DISQUETTE

Sélectionnez mode 64. Mettez le lecteur de disquette sur la position marche, placez le programme dans le lecteur, label vers le haut, tapez LOAD "*",8,1 (RETURN), l'écran d'introduction apparaîtra Appuyez sur FEU, et le jeu se chargera automatiquement.

GRYZOR DEMO

A la suite de Grysor, sur la face B de la cassette vous trouverez une courte démonstration, que vous pouvez jouez, du succès de Konami, L'Ecole de Combat. Pour effectuer le chargement, suivez les instructions habituelles, il est possible de jouer la démonstration avec le levier uniquement.

DISQUETTE - Face B

Pour charger la démonstration, tapez LOAD "*",8,1 et appuyez sur RETURN.

COMMANDES

Le jeu se joue seulement avec le levier, branché au port 1 pour le premier joueur - branché au port 2 pour le deuxième joueur.

ATTENTION:

Au début de jeu, vous pourrez sélectionner un jeu à un joueur en appuyant sur le bouton FEU du levier branché au port 1 et un jeu à deux joueurs en appuyant sur le bouton FEU du levier branché au port 2.

LEVIER

HAUT
↑
GAUCHE ← → DROITE
↓
BAS

COMMANDES POUR LES DIFFERENTES EPREUVES

COURSE D'ASSAUT

Agitez le levier à gauche et à droite afin d'augmenter et de maintenir votre vitesse. Pour sauter par-dessus les murs et sur l'échelle horizontale, appuyez sur FEU; continuez à agiter le levier.

PREMIERE TRAVEE DE TIR

Pour contrôler votre curseur, utilisez les commandes haut, bas, gauche, droite et pour tirer, appuyez sur FEU.

LA COURSE DES AS

Agitez le levier vers le haut et le bas afin d'augmenter et de maintenir votre vitesse, déplacez le levier à gauche ou à droite pour vous déplacer vers la gauche ou vers la droite. Pour sauter par-dessus n'importe quel obstacle, appuyez sur FEU.

DEUXIEME TRAVEE DE TIR

Bougez le levier vers la gauche ou la droite afin de déplacer votre homme dans la bonne direction et tirez en appuyant sur FEU.

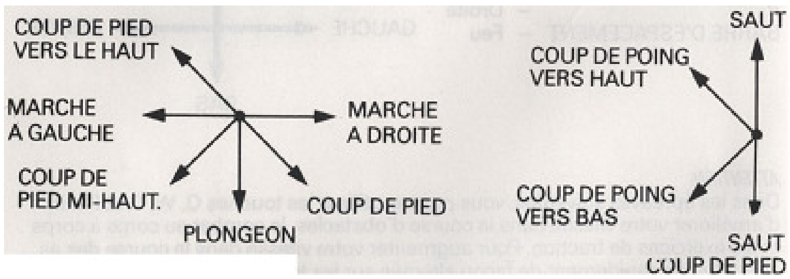
BRAS DE FER

Agitez le levier à gauche et à droite afin d'accroître et de maintenir une puissance maximum.

ATTENTION:
(ORDINATEUR AMSTRAD SEULEMENT) Si dans un jeu à deux joeueurs, les leviers ne sont pas utilisés, le premier joueur devra durant cette épreuve contrôler son concurrant avec les touches O et P. Le deuxième joueur contrôlera le sien avec les touches Z et X.

TROISIEME TRAVEE DE TIR

Bougez vers la droite ou la gauche fin de déplacer votre curseur dans la direction appropriée et tirez en appuyant sur FEU.



COMBAT CONTRE L'INSTRUCTEUR

Mouvement habituel à gauche ou à droite, déplacez-vous vers le haut pour sauter, appuyez sur FEU pour donner un coup de poing ou un coup de pied.

TRACTIONS

Agitez vers la gauche et la droite.

LA MISSION

SAUT
↑
MARCHE VERS GAUCHE ← → MARCHE VERS DROITE
FEU - COUP DE PIED

COMMENT JOUER

Vous devez participer à sept épreuves éreintantes qui feront appel à toutes vos capacités. Pour être une parfaite machine de combat et sortir qualifié de l'école de Combat, vous devez faire en sorte que toutes les épreuves soient terminées dans le temps imparti.

LA COURSE D'ASSAUT

C'est la première épreuve: éreintante, elle testera vos muscles de façon impitoyable! En agitant le levier, vous devez faire augmenter et maintenir votre vitesse de course tout en sautant au-dessus des nombreuses barrières. Vers la fin de cette épreuve, vous vous trouverez face à face avec une échelle horizontale, sautez sur cette échelle et agitez le levier aussi vite que possible afin de terminer ce parcours. Vous vous battez contre la montre et vous devez donc terminer en un temps limite. Toutefois, si vous obtenez un bon temps, vous gagnerez un bonus. Ce temps de bonus s'ajoutera au temps qui vous est imparti pour la prochaine épreuve.

PREMIERE TRAVEE DE TIR

Tout au long de cette épreuve, des cibles apparaissent au hasard et vous devez déplacer le curseur et tirer autant de fois que possible dans le temps imparti. Un nombre minimum de cibles doivent être touchées et si vous dépassez ce quota, vous pouvez comme ci-dessus obtenir du temps de bonus.

LA COURSE DES AS

Il s'agit peut-être d'une des épreuves les plus terribles que vous aurez à affronter à l'Ecole de Combat. Il vous faut augmenter votre vitesse et la maintenir à son point maximum tout en évitant les obstacles tels que les rochers et les mines dans votre course sur ce terrain hasardeux. Il vous est permit de sauter mais faites attention de ne pas atterrir sur quelque chose qui puisse vous faire trébucher et donc perdre du temps. Après avoir terminé la course

sur terre, vous aurez à faire face à une rivière à courant rapide que vous devrez traverser, trouvez un canoe et pagaillez de toutes vos forces jusqu'à la rive opposée tout en évitant les troncs flottants rencontrés sur votre chemin. Dès que vous atteignez cette rive, vous deves vous précipiter vers la ligne d'arrivée avant que le temps imparti ne se soit écoulé. De la même façon qu'auparavant, vous obtener du temps de bonus si vous terminez le parcours avec de l'avance.

DEUXIEME TRAVEE DE TIR

Alors que dans la première travée de tir vous aviez des emplacements de tir fixes cette épreuve vous donne una chance de vous exercer avec une mitraillette tenue à la main. Des tanks robots descendront au hasard du haut de l'écran et vous devez en abattre autant que possible dans le temps imparti. Comme pour les épreuves précédentes, vous devez toucher un nombre minimum de tanks et vous obtenez le temps de bonus habituel si vous en touchez plus.

BRAS DE FER

Ici vous aurez vraiment besoin d'agiter votre levier au maximum afin d'augmenter votre puissance puis de la maintenir à son point le plus haut pour vaincre votre adversaire. Dans un jeu à un joueur, vous vous mesurerez à l'ordinateur et dans un jeu à deux joueurs vous affronterez l'autre joueur. Cette épreuve vous sert uniquement à gagner du temps de bonus si vous gagnez, vous ne serez donc pas jeté hors de l'école si vous perdez!

TROISIEME TRAVEE DE TIR

Le système de contrôle de cette travée est similaire à celui de la premiere mais vous devez éviter de touchez le cibles rouges. Si vous en touchez une par inadvertance, votre curseur se figera jusqu'à ce que le lot suivant apparaisse, vous empêchant ainsi de tirer sur les vraies cibles. Il s'agit ici de la travée la plus difficile et vous aurez à déployer toute votre adresse au tir acquise durant les rounds précédents. Vous avez peu de temps: tirez donc avec sagesse et prudence! Vous pouvez ici aussi obtenir du temps de bonus.

COMBAT CONTRE L'INSTRUCTEUR

Une des épreuves les plus difficiles de toutes. Vous vous retrouvez seul face à face avec votre instructeur, pour le battre utilisez toute votre connaissance des arts martiaux et de combat. Vous (de même que votre instructeur) ne pouvez recevoir qu'un nombre maximum de coups durant le temps imparti. Il vous faut subjuger votre adversaire durant le temps alloué sinon vous ne pourrez vous qualifier! Utilisez une combinaison de mouvements vers la gauche et vers la droite, vous pouvez aussi sauter et donner des coups de pied ou des coups de poing. Votre technique s'améliorera avec de l'entraînement et n'oubliez pas que votre instructeur a plus d'expérience que vous!

TRACTIONS

S'il vous manque quelques points pour vous qualifier dans les six premières épreuves, une seconde chance vous sera accordée. Vous devrez donc procéder à un certain nombre de tractions dans un temps donné. Vous devez ici agiter le levier pour accroître et maintenir votre puissance pour une période aussi longue que possible afin d'executer le nombre de tractions requis. Il ne vous sera possible de commencer l'épreuve suivante qu'après avoir accompli ce nombre de tractions. Si vous ne réussissez pas à vous qualifier dans une des épreuves précédentes, vous serez expulsé de l'Ecole de Combat et vous devrez recommencer à zero.

LA MISSION

Si vous arrivez enfin à vous qualifier, il vous sera confié une mission secrète de la plus haute importance: délivrer un otage dans l'Ambassade Américaine. Cette mission fera appel à tout ce que vous avez appris durant votre entraînement, L'exécution de la mission elle-même fait toutefois partie d'un dossier confidentiel et très peu de détails sont connus. La seule chose que l'on sache c'est que vos adversaires sont armés jusqu'aux dents et doivent être la fois évités et

subjugués avant qu'ils n'aient eu le temps d'utiliser leur armes. Bonne chance et armez-vous de courage!

STATUT ET SCORE

Vous obtenez des points aux différents stades suivant l'éfficacité avec laquelle vous vous acquittez de l'épreuve. Pour les épreuves chronométrées, vous obtiendrez du temps de bonus si vous arrivez à finir l'épreuve avant que le temps ne soit épuisé et ce temps de bonus viendra s'ajouter au temps qui vous est imparti au niveau suivant. Le même principe s'applique aux épreuves de tir: si vous arrivez toucher le nombre de cibles voulu dans le temps donné et si vous continuez à en toucher avant que le temps imparti n'arrive à son terme, vous obtiendrez ici aussi du temps de bonus calculé par rapport au nombre de coups supplémentaires que vous aurez accumulé. Les points s'additionnent tous et si vous vous qualifiez, votre rang dépendra du total de points acquis. Si vous ne réussissez pas à sortir qualifié de l'Ecole de Combat, vous ne serez pas classé, cependant, si vous avez obtenu un score élevé, celui-ci sera affiché.

CONSEILS UTILES

* Apprenez à règler votre rythme - Si votre niveau de puissance indique que vous vous trouvez déjà à la vitesse maximum, il est inutile de déployer plus d'efforts car cela ne changera rien à votre performance.
* Essayez de récupérer autant de temps de bonus que vous le pouvez aux différents stades car cela aura un effet cumulatif au cours des épreuves successives.
* Durant votre combat contre l'instructeur, vous pouvent utiliser de nombreuses stratégies mais la plus efficace consiste à sauter vers lui, lui assèner un coup rapidement et sauter de nouveau vers l'arrière afin de vous placer hors de sa portée.
* Pour continer à l'Ecole de Combat, il n'est pas indispensable que vous sortiez vainqueur de l'épreuve de bras de fer - il s'agit simplement d'une épreuve vous permettant d'acquérir du temps de bonus pour la troisième travée de tir, mais celui-ci pourra se révéler très utile.
* Enfin, si vous réussissez à arriver jusqu'au stade de la mission, souvenez-vous que celle-ci ne s'effectue pas contre la montre et qu'il serait peut-être prudent, dans différents endroits, d'attendre le moment propice pour frapper.

ECOLE DE COMBAT

GENERIQUE

COMMODORE

Code de David Collier et Allan Shortt
Graphique de Simon Butler et Sean Ridings
Musique/Effets spéciaux de Martin Galway

AMSTRAD

Code de James Higgins et Mike Lamb
Graphique de Ronnie Fowles
Musique/Effets spéciaux de David Whittaker

Produit par D.C. Ward

KAMPFSCHULE

Kopf hoch! Brust raus!

Du hast Dich zum Elite Marinecorps gemeldet - dem Besten in den USA. Eine Menge harter, äußerst strapaziöser und physisch anspruchsvoller Wettkämpfe warten auf Dich, wenn Du ein wirklich guter Marinesoldat werden willst. Du willst natürlich den Kurs bestehen, aber Dein Durchhaltevermögen wird in den härtesten Trainings streng getestet werden, Und das is vielleicht noch nicht alles! Wenn Du bestehst, ist es sehr wahrscheinlich, daß Dir eine wichtige Mission übertragen wird - sie wird Dir das Äußerste abverlangen!
Dein Ziel ist es, zu bestehen, aber schaffst Du es überhaupt, zu überleben?

AMSTRAD

LADEN

CPC 464

Lege die zurückgespulte Kassette in das Kassettenteil, tippe RUN" und danach drücke die ENTER Taste. Folge den Anweisungen, wie sie auf dem Bildschirm erscheinen. Falls ein Diskettenlaufwerk angeschlossen ist, tippe |TAPE und danach drücke die ENTER Taste. Anschließend tippe RUN" und drücke die ENTER Taste.
(Das | Symbol erhältst Du, indem Du die Umschalter Taste festhältst und @ drückst.)

CPC 664 und 6128

Schließe einem geeigneten Kassettenrekorder an und versichere Dich, daß die korrekten Kabel angeschlossen sind, wie es in der Anleitung für Benützer beschrieben ist. Lege die zurückgespulte Kassette in den Rekorder und tippe |TAPE und danach drücke die ENTER Taste. Anschließend tippe RUN" und dücke die ENTER Taste. Folge den Anweisungen, wie sie auf dem Bildschirm erscheinen.
MERKE:
Beim 464 und 664 Computer lädt das Programm jede neue Sektion vom Band. Beim 6128 oder 464/664 mit Memory-Erweiterung lädt das Programm alle Sektionen gleichzeitig.

DISKETTE

Lege die Programmdiskette mit der A Seite nach oben in das Laufwerk. Tippe | DISC und drücke ENTER, damit der Computer Zugriff auf das Laufwerk hat. Nun tippe RUN" DISC und drücke ENTER. Das Spiel lädt sich nun automatisch.

GRYZOR DEMO

Anschließend an KAMPFSCHULE befindet sich auf der B-Seite der Kassette eine kurze Demonstration des KONAMI Video-Hits GRYZOR. Folge den normalen Ladeanweisungen. Die Demonstration kann nur mit dem Joystick gespielt werden.

DISKETTE

Um die Diskette zu laden tippe RUN "DEMO und drücke RETURN.

STEUERUNG

Das Spiel kann mit dem Joystick, compatibel für einen oder zwei Spieler, oder mit der Tastatur gesteuert werden.

TASTATUR		**JOYSTICK**
Q	- AUF	AUF
A	- AB	↑
O	- LINKS	LINKS ← → RECHTS
P	- RECHTS	↓
LEERTSTE	- FIRE	AB

MERKKE:
Zum "Wackeln" in den folgenden Wettkämpfen können die Tasten Q W O und P benutzt werden, um Diene Geschwindigkeit aufzubauen: Kampfbahn, Armringen und Armaufzüge. Zum Aufbau des Iron Man Rennens kannst Du nur Q und W zum Wackeln benutzen - O und P werden für links und rechts Bewegungen.

COMMODORE

LADEN

Die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in den Commodore Kassettenrekorder einlegen und sicherstellen, daß das Band ganz zurückgespult ist. Kontrollieren, ob alle Kabel angeschlossen sind. Die SHIFT - und die RUN/STOP-Tasten gleichzeitig drücken. Folge der Bildschirmnachricht: drücke den PLAY-Knopf am Rekorder. Dieses Programm lädt sich automatisch. Beim C128 GO 64 (RETURN) tippen und wie C64 fortsetzen.

DISKETTE

Wähle Modus 64. Schalte das Diskettenlaufwerk ein und lege das Programm mit der Beschriftung nach oben ein. Tippe LOAD"*,"8,1 (RETURN). Die Einleitung wird erscheinen drücke auf FIRE und danach lädt sich das Programm automatisch.

GRYZOR DEMO

Anschließend an KAMPFSCHULE befindet sich auf der B-Seite der Kassette eine kurze spielbare Demonstration des KONAMI Video-Hits GRYZOR. Folge den normalen Ladeanweisungen. Die Demonstration kann nur mit dem Joystick gespielt werden.

DISKETTE - Seite B

Um den Demonstrationsteil zu laden tippe LOAD"*,"8,1 und drücke RETURN.

STEUERUNG

Das Spiel wird nur vom Joystick gesteuert - Port 1 für Spieler 1, Port 2 für Spieler 2.
MERKE:
Um das Spiel zu beginnen, muß der FIRE Knopf gedrückt werden - mit Joystick in Port 1 für 1-Spieler Spiel, in Port 2 für 2-Spieler Spiel.

AUF
↑
LINKS ← → RECHTS
↓
AB

STEUERUNG FÜR VERSCHIEDENE WETTKÄMPFE

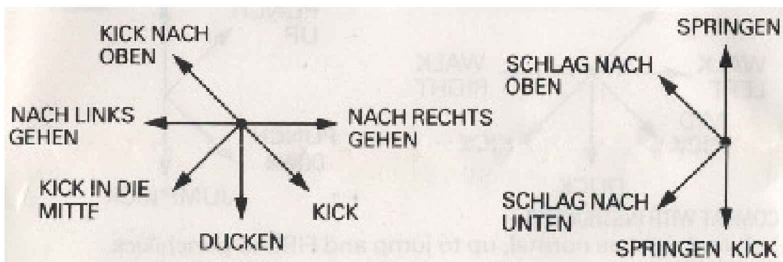
KAMPFBAHN

Wackle nack links und rechts, um Geschwindigkeit aufzubauen un zu halten. Drücke FIRE, um über Mauern und auf die horizontale Leiter zu springen: wackle weiter.

ERSTER SCHIESSTAND

Benutze auf/ab/links/rechts um den Kursor zu steuern und FIRE zum Schießen.

IRON MAN RENNEN
Wackle den Joystick auf und ab, um Geschwindigkeit aufzubauen und zu halten. Bewege den Joystick nach links und rechts für links/rechts Bewegungen. Drücke FIRE um über Hindernisse zu springen.
ZWEITER SCHIESSTAND
Bewege nach links und rechts um Deinen Mann in die entsprechende Richtung zu bewegen und drücke FIRE zum Schießen.
ARMRINGEN
Wackle links/rechts um maximale Kraft aufzubauen und zu halten.
MERKE:
NUR AMSTRAD. Wenn im 2-Spieler Modus nicht mit den Joysticks gespielt wird, benutzt Spieler 1 die Tasten O und P und Spieler 2 Z und X um ihre Spieler in diesem Wettkampf zu steuern.
DRITTER SCHIESSTAND
Bewege den Kursor mit der links/rechts Steuerung in die entsprechende Richtung. Drücke FIRE zum Schießen.



KAMPF MIT DEM INSTRUKTOR
Links/rechts wie normal, auf zum Springen und FIRE zum Schlagen/Kicken.
ARMAUFZÜGE
Wackle nach links und rechts
DIE MISSION

SPRINGEN
↑
NACH LINKS GEHEN ← → NACH RECHTS GEHEN
FIRE - KICK

DAS SPIEL
In sieben schwierigen Wettkämpfen wird all Dein Können geprüft werden. Um die beste Kampfmaschine zu werden und die Kampfschule mit Erfolg abzuschließen, mußt Du alle Wettkämpfe innerhalb der angegebenen Zeit beenden.
KAMPFBAHN
Der erste strapaziöse Test für Deine Muskeln! Durch Wackeln des Joysticks mußt Du Deine Laufgeschwindigkeit aufbauen und halten, und gleichzeitig über zahlreiche Hindernisse springen. Gegen Ende dieses Wettkampfes kommst Du zu einer horizontalen Leiter; spring auf diese Leiter und wackle so schnell Du kannst, um den Lauf zu beenden. Du läufst gegen die Uhr und Deine Zeit is beschränkt, aber wenn Du eine gute Zeit erreichst, erhältst Du einen Bonus. Die Zeiterlaubnis für den nächsten Wettkampf wird um diesen Zeitbonus verlängert.
ERSTER SCHIESSTAND
Verschiedene Ziele erscheinen willkürlich während diesem Wettkampf und Du mußt den Kursor bewegen un so viele als möglich innerhalb der erlaubten Zeit treffen. Es wird ein

Minimum an Treffern verlangt. Triffst Du mehr, erhältst Du wiederum einen Zeitbonus wie oben.

IRON MAN RENNEN

Wahrscheinlich der strapaziöseste Wettkampf in der Kampfschule. Du mußt Deine beste Laufgeschwindigkeit aufbauen und halten, und gleichzeitig den zahlreichen Hindernissen, wie Felsen und Minen ausweichen, um in diesem gefährlichen Terrain durchzukommen. Springen ist erlaubt, aber paß auf, daß Du beim Landen nicht über etwas stolperst und hinfällst und dabei wichtige Zeit verlierst. Wenn Du es über Land geschafft hast, kommst Du zu einem reißenden Fluß den durchqueren und dabei den tückischen Baumstämmen ausweichen mußt, die Dir in den Weg kommen. Sobald Du das andere Ufer erreichst, mußt Du ins Ziel sprinten, bevor die Zeit abgelaufen ist. Wie vorher erhältst Du einen Bonus, wenn Du den Lauf vor der erlaubten Zeit beendest.

ZWEITER SCHIESSTAND

Im Gegensatz zu den fixierten Gewehr-Ständen beim ersten Schießstand benutzt Du hier ein von Hand gehaltenes Maschinengewehr. Robotpanzer erscheinen willkürlich von oben im Bildschirm un Du mußt innerhalb der erlaubten Zeit so viele wie möglich abschießen. Wie vorher wird ein Minimum an treffern verlangt, und es gibt einen Zeitbonus, wenn Du mehr triffst.

ARMRINGEN

Hier brauchst Du all Deine "Joystick-Wackel"-Kraft um möglichst viel Druck gegen Deinen Opponenten aufbringen zu können. Im 1-Spieler Spiel mißt Du Dich gegen den Computer, im 2-Spieler Spiel gegen Deinen Mitspieler. Dieser Wettkampf bringt Dir einzig einen Zeitbonus, und Du wirst nicht aus der Schule geworfen, wenn Du nicht bestehst!

DRITTER SCHIESSTAND

Dieser ist dem ersten Schießstand ähnlich, aber Du darfst keinen roten Zielscheiben treffen. Wenn Du unabsichtlich eine solche triffst, friert Dein Kursor ein, bis der nächste Schub Zielscheiben eintrifft, und Du kannst solange kein richtiges Ziel treffen. Dies ist der schwierigste Schießstand und Du wirst all Dein vorher erworbenes Können brauchen. Du hast nur wenig Zeit, schieß deshalb überlegt und vorsichtig! Wie gewöhnlich kannst Du einen Zeitbonus gewinnen.

KAMPF MIT DEM INSTRUKTOR

Der schwierigste aller Wettkämpfe. Jetzt kämpfst Du Mann gegen Mann mit Deinem Instruktor und mußt alle Deine Kampfkunst aufbringen, um ihn zu schlagen. Innerhalb einer bestimmten Zeit kannst Du nur ein bestimmtes Maximum an Schlägen erhalten (ebenso Dein Instruktor). Du mußt Deinen Opponenten innerhalb der erlaubten Zeit unterkriegen, sonst hast Du nicht bestanden! Benutze eine Kombination von links/rechts Bewegungen; Du kannst auch aufspringen, kicken und schlagen. Es braucht viel Übung, um Deine Technik zu perfektionieren, und vergiß nicht - Dein Instruktor hat mehr Erfahrung als Du!

ARMAUFZÜGE

Wenn Du in den ersten sechs Wettkämpfen die Qualifikation nur knapp verpaßt, erhältst Du eine zweite Chance zum Weitermachen. Diese besteht in einer bestimmten Anzahl von Armaufzügen, welche innerhalb einer bestimmten Zeit absolviert werden müssen. Dies ist ein "Joystick Wackler" und Du mußt genügend Kraft aufbauen und halten, um die nötigen Aufzüge zu absolvieren: erst wenn Du die richtige Anzahl geschafft hast, kannst Du Weitermachen.

Wenn Du einen dieser Wettkämpfe nicht bestehst, wirst Du aus der Kampfschule ausgestoßen und mußt wiederum von vorne beginnen.

DIE MISSION

Wenn Du schlußendlich alles bestanden hast, wirst Du mit einer streng geheimen Mission betraut werden zum Befreien einer Geisel in der amerikanischen Botschaft. Dabei wirst Du

alles, was Du im Training gelernt hast, brauchen. Die Durchführung dieser Mission ist geheim und nur wenige Details sind bekannt. Man weiß nur, daß Deine Angreifen schwer bewaffnet sind und umgangen oder unterdrückt werden müssen, bevor sie ihre Waffen einsetzen können. Viel Glück und sei kein Feigling!

STATUSUNDPUNKTEGEWINN

Es gibt Punkte innerhalb der verschiedenen Wettkämpfe, je nachdem, wie gut Du die gestellte Aufgabe erfüllst. Wenn es um Zeit geht, erhältst Du einen Zeitbonus für die nächste Aufgabe, sofern Du innerhalb der erlaubten Zeit fertig bist. Das gleiche gilt für die Schießanlässe; wenn Du die nötige Anzahl Treffer vollbracht hast und weitermachst, bis die Zeit abgelaufen ist, erhältst Du ebenfalls einen Zeitbonus, abhängig von den zusätzlichen Treffern.
Alle Punkte werden aufadiert und wenn Du bestehst, bestimmt die gesamte Anzahl Punkte den Rang, den Du erreichst. Wenn Du den Kurs nicht bestanden hast, erhältst Du keinen Rang, aber wenn Du eine hohe Punktezahl erreicht hast, wird diese trotzdem angezeigt.

SPIELTIPS

* Lerne Deine Kraft einteilen - wenn Du schon auf Höchstgeschwindigkeit bist, hat es keinen Zweck, noch mehr Kraft aufzuwenden, da dies keinen Einfluß auf Deine Leistung hat.
* Versuche in mehreren Wettkämpfen einen möglichst hohen Zeitbonus zu erreichen, er wird sich in den nachfolgenden Aufgaben anhäufen.
* Es gibt viele Strategien für den Kampf mit Deinem Instruktor, aber einer der Besten ist, auf ihn zuzuspringen, schnell zuzuschlagen und wieder aus seiner Reichweite wegzuspringen.
* Beim Armringen mußt Du nicht, um in der Kampfschule weitermachen zu können - dies ist nur ein Bonuswettkampf, in welchem Du einen Zeitbonus für den dritten Schießstand holen kannst. Dies ist jedoch sehr nützlich.
* Falls Du es fertigbringst, bis zur Mission zu kommen, denk daran, daß es dabei nicht auf Zeit geht. Es ist vielleicht vorsichtiger, manchmal auf den richtigen Moment zum Zuschlagen zu warten.

KAMPFSCHULE

HERAUSGEBER

COMMODORE

Coding by David Collier and Allan Shortt
Graphics by Simon Butler and Sean Ridings
Music/effects by Martin Galway

AMSTRAD

Coding by James Higgins and Mike Lamb
Graphics by Ronnie Fowles
Music/effects by David Whittaker

Produced by D.C. Ward